TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

Guía Oro y Plata...
¡CAPÍTULO FINAL!

Por los expertos de Nintendo Acción

- Las primeras misiones
- Los Pokémon y las Poké Ayudas
- Secretos y estrategias

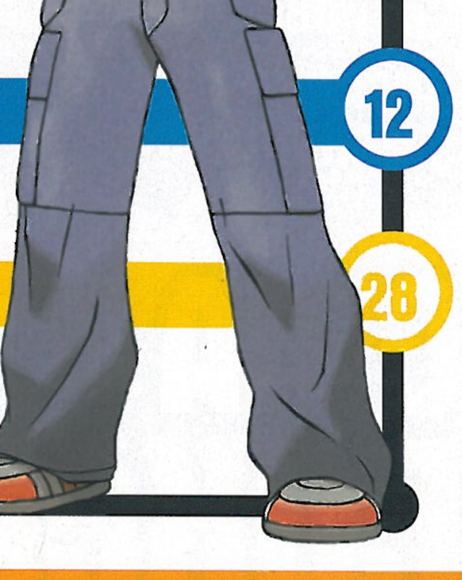
[1ª] ENTREGA

GUÍA POKéMON Ranger TRAZOS DE LUZ

Suplemento de Nintendo Acción nº 218



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
■ **Depósito Legal** M-25632-2005

QUINTA GENERACIÓN POKéMON

Snivy, Tepig y Oshawott te esperan en Teselia

Las esperadas Ediciones Blanca y Negra se están acercando a España a pasos agigantados. Aquí tenéis los últimos datos que han llegado a nuestra redacción.

Ya se acercan los nuevos Pokémon! A finales del pasado es de noviembre la web oficial ***pokemonblackwhite.com*** reveló los primeros detalles de las nuevas ediciones. Seguimos sin conocer la fecha oficial de salida, aunque marzo de 2011 continúa siendo la más probable.

Snivy, Tepig y Oshawott

La principal novedad es la presentación oficial en España de tres *starters* que podrás elegir al inicio de tu aventura. Como siempre, tres Pokémon de los tipos **Planta, Fuego y Agua** respectivamente.

En primer lugar está **Snivy**, Pokémon Serpiente Hierba. Un Pokémon de tipo Planta muy presumido, al que los fans llaman Smugleaf (hoja presumida). Está **Tepig**, el Pokémon Cerdo Fuego, un Pokémon muy feliz de tipo Fuego. Y finalmente **Oshawott**, el Pokémon Nutria de tipo Agua, con una evolución imponente.

Región de Teselia

El segundo dato que conocemos es que la Región Pokémon se llamará **Teselia**, un lugar muy alejado de las conocidas Johto, Kanto, Hoenn y Sinnoh.

Por último, tenemos algunos detalles de los Legendarios **Reshiram y Zekrom**: Reshiram es el Pokémon Blanco Veraz y tiene la habilidad Turbollama, mientras que Zekrom es el Pokémon Negro Puro y tiene la habilidad Terravoltaje. Y también de Zorua y Zoroark: Zorua es de la especie Zorropillo y tiene la habilidad Ilusión, mientras que Zoroark es de la especie Disfrazorro y puede aprender movimientos de nuevos de ambas ediciones.

Tus Pokémon de inicio...



TEPIG

- **Pokémon:** Cerdo Fuego
- **Tipo:** Fuego
- **Hab.:** Mar Llamas
- **Altura:** 0,5 metros
- **Peso:** 9,9 kg



SNIVY

- **Pokémon:** Serpiente Hierba
- **Tipo:** Planta
- **Hab.:** Espesura
- **Altura:** 0,6 metros
- **Peso:** 8,1 kg.



OSHAWOTT

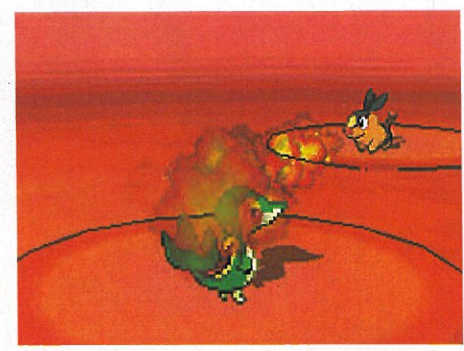
- **Pokémon:** Nutria
- **Tipo:** Agua
- **Hab.:** Torrente
- **Altura:** 0,5 metros
- **Peso:** 5,9 kg.



Zorua puede usar Juego Sucio, un movimiento que utiliza el ataque de su objetivo contra él.



La traducción va viento en popa. Ya se han publicado las primeras pantallas oficiales en castellano.



Snivy tendrá ventaja sobre los Pokémon tipo Agua y Tierra durante los combates. Pero los de Fuego...



✔ Guía Paso a paso ✔ Todos los Pokémon del juego

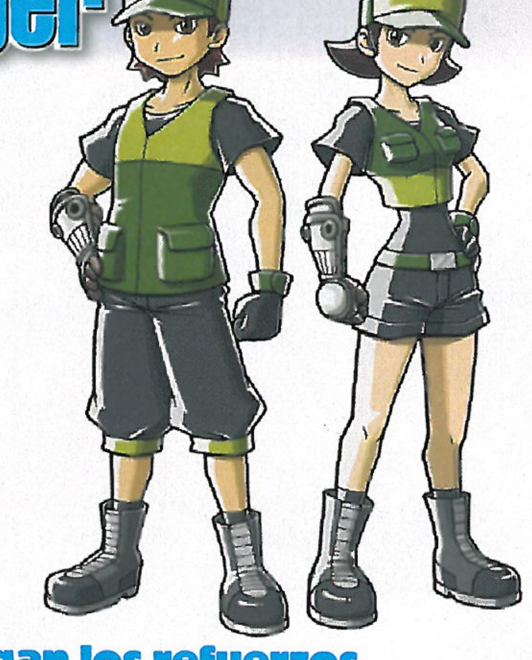
Guía de expertos POKéMON RANGER Trazos de Luz

Cosas que te vamos a contar en la primera entrega de la guía: hacerte amigo del Pichu Kelele, viajar hasta la Isla Reíris, afrontar tu primera misión seria en la isla, los Pokémon que te vas a encontrar...

PRIMERA ENTREGA


✔ Consejos y estrategias ✔ Objetos y Poké Ayudas
Sumario
El ataque de los Pokémon Nappers (págs 6 a 7)
De Isla Dolzor a Isla Reíris (págs. 8 a 9)
Expulsa a los Nappers del bosque (págs. 10 a 11)

Guía Pokémon Ranger



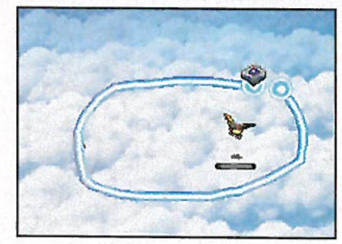
El ataque de los Pokémon Nappers

Tus aventuras empiezan a todo trapo: persiguiendo a los esbirros de los Nappers por los aires y cayendo al mar. Sin embargo, los malos atacarán Isla Dolzor capturando a todos los Pokémon. ¿Todos? No, uno de ellos se esconde muy bien, lejos de su alcance.

1. Persecución aérea

Tu aventura no puede empezar de una manera más ajetreada. Nada más elegir si eres chico o chica, pasarás a la primera fase aérea del juego. ¡Unos tipos malvados están persiguiendo a un Pokémon de color azul! (rojo si eres chica). Cuando ya lo tienen acorralado, apareces para pararles los pies. Molestos por tu interrupción, deciden enviarte a uno de sus Pidgey. Captúrale trazando un círculo alrededor del Pokémon con el Capturador (el stylus de la Nintendo DS).





2. Esquivando el plasma

Los esbirros han perdido la pista al Pokémon azul y se enfurecen contigo: te disparan rayos de plasma. ¡Evítalos controlando a Staraptor en pleno vuelo! Usa el stylus o los controles del pad para volar por toda la pantalla esquivando los disparos de plasma del enemigo. Tu Staraptor tiene 10 puntos de vida, y cada disparo de plasma se la reduce en un punto. En cuanto esquives unos pocos disparos, los esbirros agotarán la batería de su cañón. ¡A otra cosa!





3. Llegan los refuerzos

Mientras los esbirros lamentan su mala suerte, alguien aparece para unirse a la persecución. ¡Se trata de otro Pokémon Ranger! Su nombre es Brisa (Verán si elegiste ser chica) y no tiene intención de dejar escapar a estos malvados. Sin embargo, cuando todo parece ganado, aparece el líder de los malvados, un chico vestido de rojo y que se ríe de vuestros intentos. El líder decide deshacerse de Brisa, pero tú te interpones en el camino de su disparo de plasma y caes al mar.

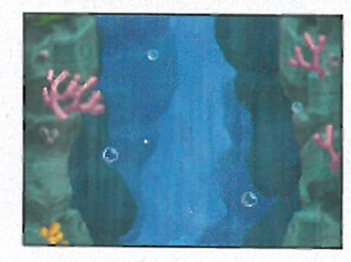




4. Persigue al Mantyke

El choque con el agua es tan fuerte que se te cae el Capturador a las profundidades. Menos mal que lo recoge un Mantyke salvaje. Tu misión ahora consiste en perseguir a este Mantyke buceando lo más rápido que puedas. Para ello, pon la Nintendo DS de forma apaisada y sigue las instrucciones. Espera a que la barra se llene para darte un impulso haciendo un doble toque en el personaje. No olvides moverte a los lados para esquivar las burbujas de Mantyke.





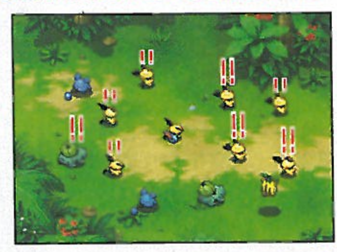
5. Algo pasa en Isla Dolzor I

Cuando por fin recuperas el Capturador, un submarino gigante está a punto de atropellarte. Del submarino salen muchos esbirros como los anteriores, y planean hacer algo en la deshabitada Isla Dolzor.



6. Algo pasa en Isla Dolzor II

Mientras tanto, en Isla Dolzor un grupo de Pokémon se reunen alrededor de un Pichu que saca un ukelele y deleita a sus amigos con una dulce canción. De repente, el Pichu Kelele oye a alguien acercarse, y todos los Pokémon corren a esconderse. Los malvados aparecen y capturan a todos los Pokémon con gran facilidad usando sus "guantes de control". Aunque no han encontrado al Pokémon que buscaban, el jefe da la orden de volver al submarino en los dadajets.





7. Reunión con el Profesor Gobios

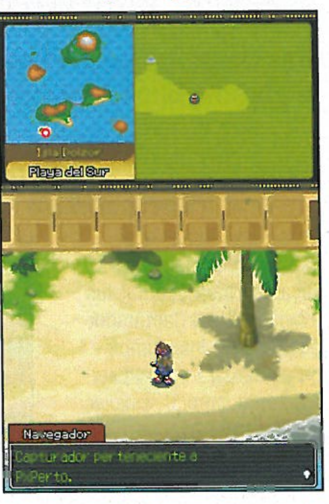
Ahora verás un flashback en la historia: El Profesor Gobios os explica a Brisa y a ti vuestra próxima misión, que consiste en ir a la Región de Oblivia a detener los planes de los Pokémon Nappers, los tipos malvados contra los que te acabas de enfrentar. Eustaquio, encargado de las relaciones públicas de la Unión Ranger, aparece para explicaros que Oblivia es un lugar turístico muy pacífico, en el que sólo reside un Ranger, pero que ahora se ve amenazado por los planes de los Pokémon Nappers.





8. Despertar en la playa

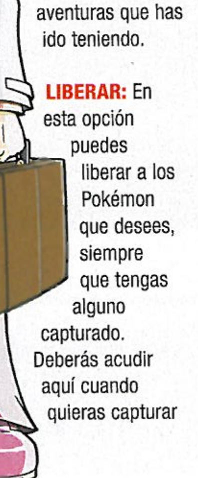
Volvemos al presente: Después de haber sido lanzado por las corrientes generadas por el submarino, apareces en la Playa Sur de Isla Dolzor. Eso indica el localizador del Capturador, en la pantalla superior. El Capturador ha sufrido un cortocircuito después de haberse llenado de agua salada y te solicita que introduzcas de nuevo el nombre del usuario. El comunicador no funciona, pero al menos te indica que debes dirigirte a Isla Reiris, al norte de tu posición actual.



Funciones Disponibles en el Capturador

Acabas de recuperar y reiniciar el Capturador, pero sólo estarán disponibles algunas de sus funciones. Concretamente:

ESTADO: En esta pantalla podrás comprobar el estado del personaje. En concreto, te indica por ahora el Nivel del Capturador, su Energía, su Potencia, su Nivel de Carga y la Experiencia necesaria para subirlo de nivel. En la pantalla de abajo llevas un diario de las aventuras que has ido teniendo.



LIBERAR: En esta opción puedes liberar a los Pokémon que desees, siempre que tengas alguno capturado. Deberás acudir aquí cuando quieras capturar a un nuevo Pokémon pero ya hayas llegado al límite de Pokémon que te pueden seguir.

DIRECTORIO: Hace las veces de PokéDex en el juego. En él podrás llevar un control de las especies de Pokémon que hayas capturado, el mejor rating de captura, su Grupo, Poké Ayuda y Movimiento de Campo y su ubicación en Oblivia. Una función muy completa.

MAPA: Como supones, te indica tu localización exacta en la Región de Oblivia.

GLOSARIO: Visita el Glosario para repasar los nuevos términos que vayas aprendiendo en tu aventura, cosas como Capturador o Pokémon Nappers. Según avances a lo largo de las diferentes misiones, se irán incluyendo nuevos términos interesantes al Glosario.

De Isla Dolzor a Isla Reíris

Tras despertar en la Playa del Sur de Isla Dolzor, te adentras en la isla para conocer al Pichu Kelele y al anciano Buck, que enseguida se ofrece a llevarte a Isla Reíris, la isla habitada más cercana.

1. La Máquina de Guardado

En la Playa tienes una Máquina de Guardado. Toca una para guardar tus avances. En el Capturador puedes usar Interrumpir para guardar en cualquier momento, pero al reiniciar perderás ese avance.



PLAYA DEL SUR, ISLA DOLZOR						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Krabby	2	R-021	Agua	Agua	Corte x1	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Wingull	1	R-023	Volador	Volador	Corte x1	Provoca tornados a su alrededor.

2. Captura al Pichu Kelele

Sigue andando por la playa hasta el Altiplano y avanza al oeste hasta encontrarte con Pichu Kelele. El Pichu está nervioso y decide atacarte. Deberás esquivar sus ráfagas de electricidad al hacer círculos alrededor de él con el Capturador, pero será una captura sencilla. Entonces aparece un anciano llamado Buck para presentarte al Pichu Kelele, y de paso contarte lo que acaban de hacer los Pokémon Nappers. Buck te invita a venirte a Isla Reíris en su barca, así que ve al embarcadero.





3. Atraviesa el Altiplano

Avanza por el Altiplano de Isla Dolzor, donde podrás capturar a los primeros Pokémon. Al final te encuentras un tronco caído, que debes destruir usando el movimiento de campo Corte x1. Para ello, debes capturar alguno de los Pokémon de la zona con este movimiento (Sunkern o Bulbasaur en el Altiplano, Krabby o Wingull en la Playa del Sur), acercarte al tronco, pulsar en uno de estos Pokémon y arrastrar el stylus hasta el tronco. Debes hacer lo mismo con todos los obstáculos.



ALTIPLANO, ISLA DOLZOR						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Mareep	2	R-007	Eléctrico	Recargar	Recargar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.
Sunkern	2	R-010	Planta	Planta	Corte x1	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Sentret	1	R-012	Normal	Normal	Placaje x1	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Bulbasaur	1	R-014	Planta	Planta	Corte x1	Dispara semillas contra el oponente.
Teddiursa	2	R-017	Normal	Normal	Destruir x1	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Ursaring	1	R-018	Normal	Normal	Placaje x2	Lanza ondas de energía contra el oponente.

ACOMPAÑAMIENTO POKéMON

El Pichu Kelele ha tranquilizado al resto de Pokémon de la Isla Dolzor y han vuelto a salir a la superficie. Si capturas a uno, verás que te sigue por donde vayas. También puedes tocar a tu personaje para que se oculten y así poder ver las cosas más claras.

Para liberarlos, usa la opción 'Liberar' del Capturador. Para usar sus movimientos de campo, toca al Pokémon y arrastra el stylus hasta el obstáculo que quieras eliminar. Para usar sus Poké Ayudas, entrar en una batalla y selecciónalos como más te guste.

4. Isla Reíris a la vista

A mitad de camino del Altiplano, Buck te señala a una isla al otro lado del mar: es la Isla Reíris. La isla cuenta con una aldea llamada Cocona y una estación de radio en la cima de la montaña. Sigue avanzando para ir a la isla.



5. Buck ha perdido su barca

Al llegar a la Playa del Este, Buck descubre que su barca no está en el muelle. El muy despistado ha debido olvidarse de amarrarla. Sin embargo, todavía queda alguna esperanza de poder navegar a Isla Reíris. En la playa hay una barca en construcción que debes empujar con el movimiento de campo Placaje x2 hasta el mar. Para ello lo mejor es capturar un Ursaring en el Altiplano y usar su movimiento de campo en la barca. Cosa hecha.

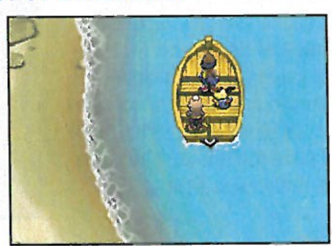




PLAYA DEL ESTE, ISLA DOLZOR						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Marill	1	R-019	Agua	Agua	Mojar x1	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Wingull	2	R-023	Volador	Volador	Corte x1	Provoca tornados a su alrededor.

6. Rumbo a Isla Reíris

Termina de explorar la Isla Dolzor y baja a la Playa del Este para hablar con Buck. Enseguida estaréis zarpando hacia Isla Reíris a bordo de la barcaza. El Pichu Kelele se unirá de improviso a la aventura en busca de sus compañeros.



7. Llegada a Cocona

Por fin llegáis a Isla Reíris. Tras la bienvenida de los chicos de la aldea Cocona, Buck os ofrece descansar en su casa a Pichu y a ti. Pichu tarda algo más en entrar, el tiempo justo para ver a unos Pokémon Nappers sobrevolar la aldea, y se va tras ellos.



8. Nappers avistados en el bosque

Ya en casa de Buck, y tras conocer a su aprendiz Nico, Rafa vuelve a la cabaña y os cuenta que ha visto a muchos Pokémon Nappers rumbo al Bosque de Teca. Buck te pide que vayas a ver qué pasa y a ayudar al fortachón de Talo.



9. Prepárate para la misión

Antes de irte rumbo oeste al Bosque de Teca, debes prepararte para la misión. Para ello, utiliza la Máquina de Guardado, y usa la Máquina de Recarga para recuperar toda la energía de tu Capturador. Cuando estés listo, dirígete al bosque.



Expulsa a los Nappers del bosque

Persigue a los Nappers en tu primera misión Ranger hasta acabar en las profundidades de la Cueva Rasposa. No es por casualidad: terminarás viendo al Legendario Raikou. ¿No te animas a seguir?

1. Atraviesa la aldea Cocona

Atraviesa la parte norte de Cocona y dirígete al oeste hacia el Bosque de Teca. Por el camino, los habitantes del pueblo irán dándote consejos y pistas sobre el paradero de Talo. Adéntrate en el bosque cuando estés listo.



2. Pánico en el Bosque de Teca

Los Pokémon del bosque están atemorizados por los ovnis y huirán a tu paso. Si avanzas al norte verás un Napper haciendo de las suyas con sus guantes de control. Tras la escena, otro Napper le llama y podéis seguir avanzando.



3. Nuevo obstáculo natural

Tras ver el tutorial sobre Poké Ayudas, avanza hacia el sur por el centro del bosque y vuelve a ir al norte desde el oeste. Deberás usar el movimiento de campo de algún Pokémon con Corte x1 para romper el tronco. Hoothoot anda cerca.



Guía de Poké Ayudas 1

Al poco de entrar en el bosque podrás ver el primer tutorial de Poké Ayudas. Básicamente te explica que puedes usar la ayuda de un Pokémon para capturar a otros Pokémon. Para ello, toca el icono de la parte inferior derecha de la pantalla.

En función del tipo de Poké Ayuda y del Pokémon objetivo, el juego te indica con una flecha azul si la ayuda es muy eficaz, y con una flecha roja si es poco eficaz. A continuación debes tocar el Pokémon que quieres que te ayude, para luego soltarlo en el campo de captura en el lugar adecuado.

Puedes usar la ayuda de un mismo Pokémon varias veces en una captura, siempre que esperes a que se recupere su energía. Sin embargo, si el Pokémon rival le golpea, tu Pokémon será liberado inmediatamente. En todo caso, el último círculo de captura deberás hacerlo siempre tú mismo.

BOSQUE DE TECA, ISLA REÍRIS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pachirisu	1	R-025	Eléctrico	Eléctrico	Recargar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.
Hoppip	1	R-026	Planta	Planta	Corte x1	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Kricketot	2	R-029	Bicho	Bicho	Placaje x1	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Hoothoot	2	R-031	Volador	Volador	Corte x1	Provoca tornados a su alrededor.
Stantler	1	R-033	Normal	Normal	Placaje x2	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Spinarak	1	R-034	Bicho	Bicho	Placaje x1	Dispara pinchos que fatigan al oponente.

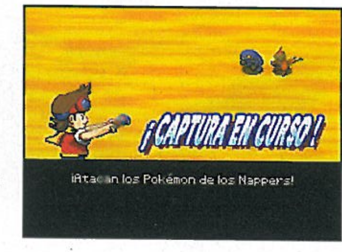
4. Pichu Kelele al ataque

En la entrada a la cueva hay dos Pokémon Nappers. De repente, Pichu Kelele reta a los dos vigilantes. Cuando ya le tienen rodeado, Rafa distrae a los Nappers. Pero envían a Buizel y Croagunk. Captúralos para liberar al Pichu Kelele.'



5. Batalla contra Buizel y Croagunk

Tu primera batalla como Ranger ha comenzado. Deberás capturar a Buizel y a Croagunk, que se irán turnando para lanzar disparos de agua y bolas venenosas cada poco tiempo. Lo mejor es primero a por uno y luego a por el otro.



POKéMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Buizel	1	R-036	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Croagunk	1	R-038	Veneno	Volador	Destruir x1	Lanza bolas venenosas que fatigan al oponente.

6. La cueva Rasposa

Pichu se larga sin decir nada hacia la cueva. Captura al Pachirisu para poder recuperar la energía del Capturador cuando lo necesites, y guarda la partida en la Máquina de Guardado antes de adentrarte en Cueva Rasposa.



CUEVA RASPOSA, ISLA REÍRIS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pachirisu	1	R-025	Eléctrico	Eléctrico	Recargar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.
Poochyena	1	R-040	Siniestro	Siniestro	Destruir x1	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente.
Zubat	2	R-042	Veneno	Veneno	Corte x2	Libera un gas tóxico a su alrededor que fatiga al oponente.
Koffing	1	R-042	Veneno	Veneno	Placaje x2	Libera un gas tóxico a su alrededor que fatiga al oponente.
Geodude	1	R-047	Roca	Roca	Destruir x1	Hace que caigan muchas rocas para atacar al oponente.

7. Mueve la roca con Koffing

Avanza por Cueva Rasposa capturando a los Pokémon que veas y guiándote por el mapa de la pantalla superior para no perderte. Para poder continuar deberás mover la roca con el Placaje x2 del Koffing que hay en la cueva.



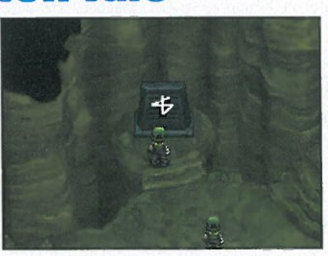
8. Encuentro con Talo

Sigue subiendo y salta sin miedo el pequeño resalto en el camino. Después verás una roca con un grabado y al Pichu Kelele tratando de superar a un hombre fortachón. Se trata de Talo, se encuentra bien y ha estado espiando a los Nappers.



9. Encuentro con Talo

Pichu Kelele alcanza a los Nappers, que han robado el símbolo del monolito. Se lanza a por uno de ellos, pero le empujan y rompen su ukelele. Llegáis Rafa y tú para hacerles frente, pero uno prepara los dadajets y el otro os hace frente.



10. Batalla contra Cranidos

El Napper ha llamado a su Cranidos, que te ataca frontalmente. Ojo con sus cabezazos y derribos, ambos harán bastante daño a tu Capturador. Sin embargo, a los pocos círculos quedará capturado.



POKéMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Cranidos	1	R-050	Roca	Roca	Destruir x2	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.

11. El Legendario Raikou

Los Nappers ya se han montado en sus dadajets al acabar la batalla. Se marchan con el símbolo, pero por poco tiempo, pues en la salida les espera Raikou con muy malas pulgas. Raikou suelta un rugido que hace temblar toda la cueva y ataca a los Nappers con sus rayos. Estos salen rápidamente de la cueva para evitar que Raikou acabe con ellos. Pero el Legendario pega un alarido de rabia que se oye en toda la isla y sale corriendo tras ellos a gran velocidad.





12. Misión Ranger cumplida

El pobre Pichu se ha quedado sin ukelele y sale corriendo. Talo llega entonces y os habla del monolito de Raikou. En todo caso, tú has completado tu primera misión Ranger con éxito, y es hora de volver a Cocona.

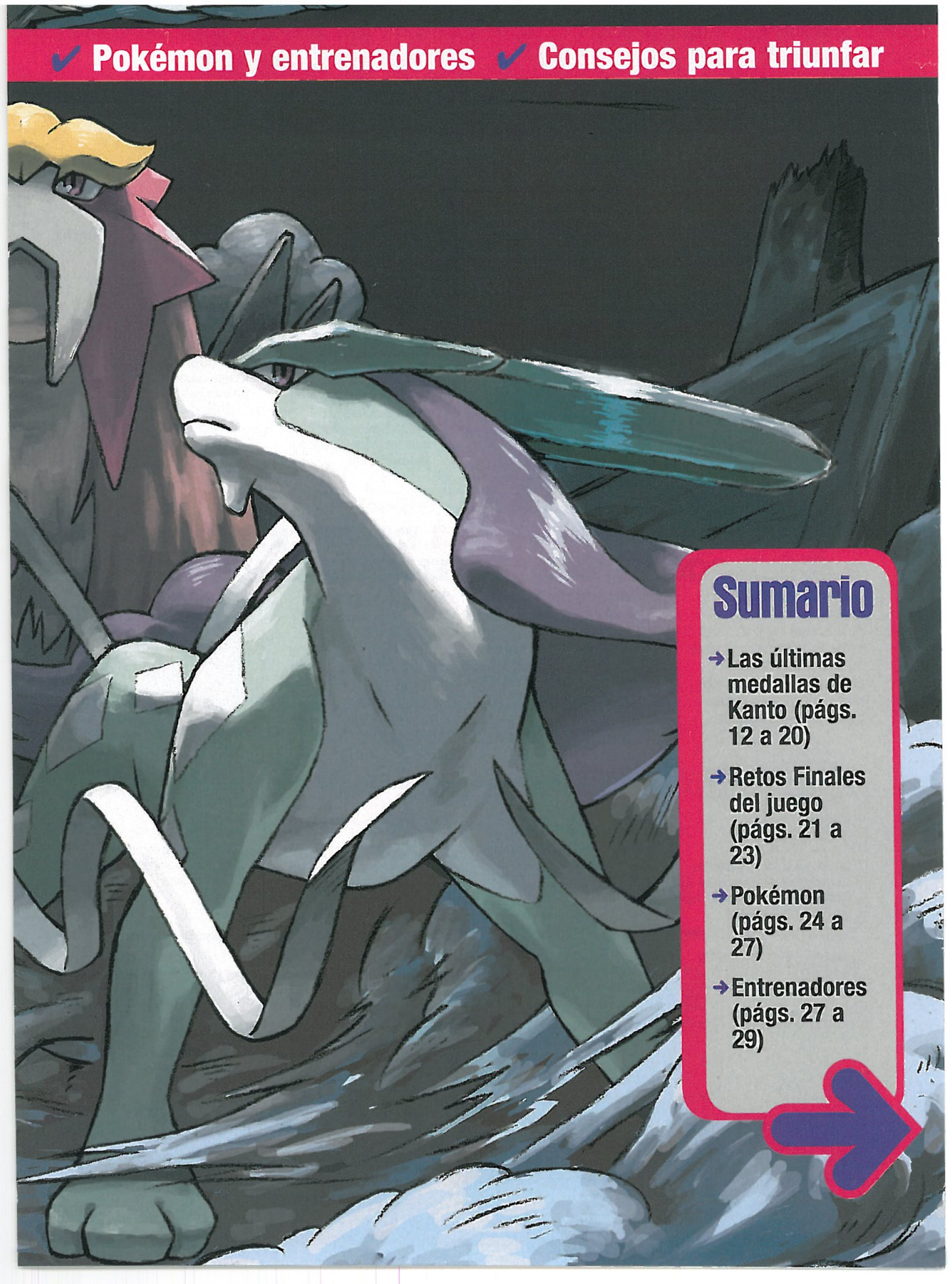


✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos

Guía de expertos
POKéMON ORO Y PLATA

En la última entrega de la guía te contamos cómo: competir en la casa del entrenador, investigar el Mt. Mortero, obtener la Esfera Verde, encontrar a Articuno, vencer al líder Azul, conseguir la MO Treparrocas, acceder a Monte Plateado, vencer a Rojo, capturar a Mewtwo...

DÉCIMA ENTREGA y final


✓ Pokémon y entrenadores ✓ Consejos para triunfar
Sumario
→ Las últimas medallas de Kanto (págs. 12 a 20)
→ Retos Finales del juego (págs. 21 a 23)
→ Pokémon (págs. 24 a 27)
→ Entrenadores (págs. 27 a 29)

Las últimas medallas de Kanto

Ya sólo te quedan dos medallas de Gimnasio. Como el de Ciudad Verde está cerrado, primero deberás ir a Isla Canela para ver qué ha pasado con el gimnasio desde la erupción del volcán de la isla.

1. ATRAVIESA EL BOSQUE VERDE

Vuela a Ciudad plateada y baja por Ruta 2. Aunque puedes esquivar el Bosque Verde por el lateral usando Corte, se trata de una zona llena de objetos ocultos y con un encanto especial que no puedes dejar de visitar.



¡Hazte con todos!

BOSQUE VERDE

En SoulSilver salen Caterpie, Metapod y Butterfree, mientras que en HeartGold te encuentras Weedle, Kakuna y Beedrill. El resto son Pidgey, Hoothoot y algunos Pikachu.

RUTA 2

Muy parecidos a los del Bosque Verde, aunque sin Pikachu y con menos bichos. En SoulSilver: Ledyba y Ledian; en HeartGold: Spinarak y Ariados.

RUTA 1

Pidgey, Rattata, Hoothoot, Sentret… tus viejos amigos.

2. SIGUE POR RUTA 2

Sal del Bosque Verde y termina de avanzar por la Ruta 2 hasta llegar a Ciudad Verde. Es una ruta corta, pero no olvides pasarte por el puesto de vigilancia del este para conseguir un preciado objeto: la Ceniza Sagrada.



3. DECEPCIÓN EN CIUDAD VERDE

Por fin llegas a la última ciudad de Kanto, pero para llevarte una decepción: no podrás acceder al Gimnasio de Ciudad Verde mientras no tengas las otras 7 Medallas de Kanto. Al menos puedes conocer la Casa del Entrenador.



Entrenadores

BOSQUE VERDE

Está ocupado por 5 cazabichos con montones de Pokémon de tipo Bicho. En general su nivel es bajo o sus Pokémon muy malos.

RUTA 2

En esta Ruta te esperan otros tres cazabichos con unos Pokémon algo más fuertes. Dos de ellos te dan su número de teléfono.

CIUDAD VERDE

Los ayudantes del Líder Azul son todos Entre. Guay con Pokémon variados por encima del nivel 50. Buena preparación para el líder.

RUTA 1

En Ruta 1 hay dos escolares y dos Entre. Guay, en todo caso con Pokémon variados.

OBJETOS

BOSQUE VERDE

★ **MT77 (MÁS PSIQUE):** Al sureste del bosque.

★ **FLAUTA AZUL:** Al noreste del bosque.

★ **ÉTER MÁX:** Al suroeste del bosque. Oculto.

★ **PIEDRA HOJA Y SETA GRANDE:** Al oeste del bosque, desde el sur. La seta está oculta.

★ **SETA GRANDE:** Al este del bosque. Oculta.

★ **MINI SETA (X3):** Una al centro del bosque, frente a la entrada sur, otra al sureste del bosque y otra al noreste. Están ocultas.

★ **DIRECTO:** Al noroeste del bosque.

★ **RESTAU. TODO:** Al centro del bosque, desde el noroeste. Está oculto.

RUTA 2

★ **BONGURI ROS:** Al este de la casa del norte.

★ **CEN. SAGRADA:** Regalo del ayudante del Prof. Oak en el puesto de vigilancia del sureste.

★ **CARBURANTE:** Al noreste de Cueva Diglett.

★ **PEPITA:** Regalo de un señor en la casa al norte.

★ **ELIXIR:** Al sureste.

CIUDAD VERDE

★ **MT92 (ESPACIO RARO):** Regalo de Azul tras derrotarle.

★ **MT85 (COMESUEÑOS):** Regalo de un tipo gordo con sueño. Se precisa Corte o Surf.

★ **PEPITA:** Al este, oculta bajo la valla.

RUTA 1

★ **BONGURI NEG:** Al noroeste.

CASA DEL ENTRENADOR

En Ciudad Verde se encuentra la Casa del Entrenador, un lugar donde jugar batallas de Pokémon competitivas. Las normas de la casa son:

- Se puede combatir contra cada Entrenador una vez al día.
- Pueden participar Pokémon de cualquier nivel, pero su nivel máximo en los combates será 50. Los Pokémon de mayor nivel verán reducido su nivel temporalmente.
- No se pueden utilizar objetos de la Bolsa. No se permite intercambiar Pokémon tras debilitar a un Pokémon rival. Los Pokémon se reponen y recuperan sus objetos después del combate.
- Aunque se gane el combate, no dan Puntos de Experiencia (ni de Esfuerzo ni Felicidad).
- A cambio se ganan Puntos de Batalla (siempre 1 PB).
- Inicialmente podrás jugar contra el Entre. Guay Robe (Meganium, Typhlosion y Feraligatr al nivel 50), pero más adelante encuentras nuevos entrenadores gracias al Pokéwalker. Cuando te encuentres con un amigo que lleve su Pokéwalker y hagas intercambio de datos con el tuyo, estarás almacenando el equipo Pokémon que llevaba tu amigo en el momento de sincronizar su Pokéwalker con su partida.

Si más tarde sincronizas tu Pokéwalker con tu propia partida, su equipo Pokémon estará disponible para una batalla en la Casa del Entrenador, al nivel 50. Cada amigo aparecerá en un lugar distinto de la sala, con el avatar que eligió en el Centro Pokémon de Ciudad Malva. Puedes almacenar los equipos de hasta 10 amigos diferentes de esta manera, y luchar contra ellos una vez cada día.

LABORATORIO POKéMON

Se encuentra en Pueblo Paleta. En tu primera visita, el Profesor Oak se limita a verificar el progreso tanto de la PokéDex de Johto como de la PokéDex Nacional, dándote un mensaje de ánimo según vayas completando cada PokéDex. Si completas la PokéDex Nacional, querrá hacerse una foto contigo.

Sin embargo, una vez hayas conseguido las 8 Medallas de Gimnasio Pokémon de Kanto, el Profesor Oak te entregará la MO08, que contiene el movimiento Treparrocas. Como ya tienes la Medalla Tierra, eso significa que puedes investigar el Mt. Mortero y acceder a la Torre Oculta en la Región de Johto. Además, el Profesor Oak te da permiso para adentrarte en Ruta 28 y subir el Monte Plateado; también puedes explorar la Cueva Celeste.

POKéMON INICIALES DE REGALO

Una vez hayas derrotado a Rojo en Monte Plateado, el Profesor Oak te dará a elegir un Pokémon de entre los tres iniciales de la Región de Kanto. Lógicamente hablamos de Bulbasaur, Charmander o Squirtle, todos al nivel 5.

LA ESFERA VERDE

Una vez hayas derrotado a Rojo, y capturado a Kyogre en la Edición Oro HeartGold y a Groudon en la Edición Plata SoulSilver, traslada uno al otro juego. Si hablas con el Profesor Oak en su laboratorio llevándolos en el equipo, él te hará entrega de la Esfera Verde. Este objeto activa la aparición de Rayquaza en la Torre Oculta.

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD VERDE

El Fotógrafo Otto aparece frente a la Casa del Entrenador los miércoles y viernes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 1

El Fotógrafo Otto aparece a medio camino de Ruta 1 los lunes, martes y sábados para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN PUEBLO PALETA

El Fotógrafo Otto aparece frente a la Casa de Rojo los miércoles, jueves y viernes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

4. LA PRIMERA RUTA DE KANTO

Al sur de Ciudad Verde se encuentra la famosa Ruta 1, una Ruta muy sencilla y cuyo recorrido muchos nos sabemos de memoria. Sigue andando hacia el sur hasta llegar a Pueblo Paleta, el pueblo inicial de Kanto.



5. VISITA PUEBLO PALETA

Por fin has llegado a Pueblo Paleta. De este pueblo parten los jóvenes entrenadores de Kanto en busca de los Gimnasios Pokémon. Además, el Profesor Oak espera que le hagas una visita en su Laboratorio.



6. SURFEA POR RUTA 21

La Ruta 21 es marítima, y deberás navegar en un Pokémon que sepa usar Surf. La travesía está llena de islotes de arena y de entrenadores buscando batalla, pero si los evitas llegarás pronto a Isla Canela.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 21

El Fotógrafo Otto aparece en la isla noreste los lunes y domingos para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

7. RESTOS DEL VOLCÁN DE ISLA CANELA

El volcán de Isla Canela sufrió una erupción hace un año y ha arrasado la práctica totalidad de la isla. Por ello el Gimnasio Pokémon de la población ha sido trasladado temporalmente a Islas Espuma, que encontrarás en la cercana Ruta 20.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN ISLAS ESPUMA

El Fotógrafo Otto aparece en el centro de la primera planta los martes y sábados para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

OBJETOS

RUTA 21

★ **POLVOESTELAR (X3):** Escondidos en las distintas islas de arena. Usa el Zahorí.

ISLA CANELA

★ **MAGMATIZADOR:** En el centro de la isla, usando Treparrocas.

★ **CARAMELORARO:** Al noroeste de la isla, usando Treparrocas. Está oculto.

★ **HIERRO:** Al sureste de la isla, usando Treparrocas. Está oculto.

★ **TR. ESTRELLA:** En una roca en el centro de la isla, usando Treparrocas. Está oculto.

RUTA 20

★ **POLVOESTELAR:** En uno de los extremos de la isla arenosa del oeste. Está oculto.

★ **DIENTE MAR.:** Al sur de la entrada este a Islas Espuma. Está oculto.

★ **ESCAMA MAR.:** Al norte de la entrada oeste a Islas Espuma. Está oculto.

ISLAS ESPUMA

★ **MT50 (SOFOCO):** Regalo del Líder Blaine tras derrotarle.

★ **CUERDA HUIDA:** Cueva sur de entrada a Islas Espuma. Está oculta.

★ **GARRA GARFIO:** S1, al norte usando Fuerza.

★ **ANTIHIELO (X2):** S1, oculto al centro en la zona de nieve y al norte en la plataforma.

★ **PIEDRA AGUA:** S2, al sur, bajando por la escalera central.

★ **PERLA (X2):** S2, al noroeste junto al hielo, y al este en la zona elevada. Ambas ocultas.

★ **MÁX. REVIVIR:** S3, al sureste entre dos estalagmitas. Oculto.

★ **PERLA GRANDE:** S3, al centro, superando la zona de bloques de hielo del oeste.

★ **CARAMELORARO:** S3, al noroeste en la zona elevada. Está oculto.

★ **REVIVIR:** S3, al sur en la zona elevada.

★ **MT13 (RAYO HIELO):** S4, al noreste, bajando por una escalera al sureste.

★ **ULTRABALL:** S4, al norte, bajando por una escalera al norte.

★ **ZINC:** S4, en el lugar que ocupaba Articuno.

8. POR RUTA 20 HACIA ISLAS ESPUMA

Dado que Isla Canela está arrasada, debes seguir tu camino por Ruta 20 hasta las Islas Espuma, donde parece que se encuentra ahora el Gimnasio Canela. Es una Ruta parecida al anterior, con muchos entrenadores y zonas arenosas.



Entrenadores

RUTA 21

Te esperan 12 entrenadores en esta Ruta. La mayoría son nadadores con Pokémon de tipo Agua, aunque en las islas hay ornitólogos con Pokémon de tipo Volador.

RUTA 20

Te esperan 12 entrenadores en esta Ruta. La mayoría son nadadores con Pokémon de tipo Agua, aunque en las islas hay ornitólogos y domingueros.

ISLAS ESPUMA

Blaine cuenta con un equipo de 6 científicos, cada uno de los cuales tiene un Pokémon de tipo Fuego. En la cueva hay tres esquiadores con Pokémon de tipo Hielo.

9. EL GIMNASIO CANELA

El Gimnasio Pokémon de Isla Canela ha quedado destruido por causa de la reciente erupción del volcán de la isla. El Líder Blaine ha trasladado el Gimnasio a las Islas Espuma. Para superar este Gimnasio y llegar hasta donde se encuentra Blaine, debes hablar con los distintos científicos que se interponen en tu camino. No todos son necesarios, debes tener en cuenta que tras caer derrotados retroceden un paso, y algunos dejan el camino libre... y otros no.





¡Hazte con todos!

RUTA 21

En la zona de hierba hay muchos Tangela y algunos Mr. Mime salvaje.

ISLA CANELA

Si surfeas encontrarás muchos Tentacool y algunos Tentacruel.



También se pueden pescar Chinchou, Seller y Lanturn. Estos Pokémon son comunes a la isla y todas las Rutas marítimas de alrededor.

ISLAS ESPUMA

En todos los pisos aparecen Golbat, Psyduck y Golduck, los dos primeros más comunes a mayor profundidad. En las primeras cuevas salen algunos Zubat y Seel, y ya a más profundidad encontrarás Dewgong y Jynx.

10. BATALLA CONTRA LÍDER BLAINE

El Líder Blaine es un especialista en Pokémon de tipo Fuego, por lo que sus debilidades principales son los ataques de tipo Tierra, Roca y Agua. Contra Magcargo también ayudan los ataques de tipo Lucha. Todos sus Pokémon están a un nivel alto, especialmente Rapidash, pero la escasa diversidad de sus movimientos ofensivos hace que no sean una amenaza en general. Si le derrotas obtendrás la Medalla Volcán y te regalará la MT 50, que contiene el movimiento Sofoco.





LOS POKéMON DE LÍDER BLAINE		
MAGMAR	MAGCARGO	RAPIDASH
NV. 54	NV. 54	NV. 59
Sofoco	Sofoco	Sofoco
Día Soleado	Día Soleado	Envite Ígneo
Puño Trueno	Polución	Ataque Rápido
Rayo Confuso	Avalancha	Bote
Hab: Cuerpo Llama	Hab: Cuerpo Llama	Hab: Absor. Fuego

11. ARTICUNO EN ISLAS ESPUMA

Atravesar las Islas Espuma es muy sencillo: basta con tener un Pokémon con Fuerza para abrirte camino. Para llegar a Articuno, usa las escaleras de arriba, y supera tres zonas de hielo con entrenadores. Baja las escaleras y mueve dos bloques de hielo arriba para empujar el último al fondo derecha. Baja las escaleras y surfea un poco hasta otras. Sigue las escaleras para volver a la zona con agua y encontrarte con Articuno. Este Pokémon aparece al nivel 50, usa Ocaso Ball.





12. FIN DE OBRAS EN RUTA 19

Si sales por el otro extremo de Islas Espuma y avanzas al este por Ruta 20, llegarás a Ruta 19. Esta Ruta es bastante corta y termina en una playa. Ahora que tienes la Medalla Volcán, las obras han acabado y puedes pasar.



OBJETOS

RUTA 19

★**MT55 (SALMUERA):** En una isla al sureste.

★**PERLA GRANDE:** En una isla al sureste. Oculta.

★**PERLA (X2) Y ELIXIR MÁX:** En la playa. Ocultos.

★**REVIVIR:** En la playa, con Golpe Roca. Oculto.

13. HABLA CON LÍDER AZUL

Vuela de vuelta a Isla Canela para hablar con el Líder Azul, del Gimnasio Pokémon de Ciudad Verde. Sólo estará dispuesto a enfrentarse contigo una vez que hayas obtenido las otras 7 Medallas de Gimnasio de Kanto, incluyendo la Medalla Volcán.



14. GIMNASIO DE CIUDAD VERDE

Este Gimnasio cuenta con un complejo sistema de baldosas que te desplazarán en la dirección que indican (roja: arriba; amarilla: abajo; azul oscuro: izquierda; azul claro: derecha) hasta cruzarte con una baldosa de parada (gris). Empieza con la baldosa roja del extremo derecho. Coge la baldosa roja que hay a la izquierda. Coge la baldosa roja que hay arriba. Coge la baldosa roja de arriba a la derecha. Coge la baldosa roja de la derecha. Coge la baldosa roja del extremo derecho.





Entrenadores

RUTA 19

En esta ruta hay 4 nadadores con Pokémon de tipo Agua.

¡Hazte con todos!

RUTA 19

Si usas Golpe Roca en esta ruta, podrás encontrar Krabby y Kingler salvajes.



15. EL ÚLTIMO LÍDER DE GIMNASIO

Azul es el líder de Gimnasio más poderoso del juego. Su equipo es muy variado, por lo que no tiene puntos débiles a un único tipo de Pokémon. Debes usar ataques de varios tipos para tener buena cobertura, como por ejemplo Volador, Tierra y Roca o Eléctrico. Sus Pokémon tienen además un nivel bastante alto, con Pidgeot en el nivel 60. Tras derrotarle, ganas la última medalla de Gimnasio del juego, la Medalla Tierra, la MT90 (Espacio Raro) y el acceso a nuevos retos.

LOS POKéMON DE LÍDER AZUL

EXEGGUTOR	RHYDON	MACHAMP	GYARADOS	ARCANINE	PIDGEOT
NV. 55	NV. 58	NV. 56	NV. 52	NV. 58	NV. 60
Psíquico	Terremoto	Terremoto	Cascada	Vel. Extrema	Remolino
Hipnosis	Roca Afilada	Roca Afilada	Colm. Hielo	Envite Ígneo	Mov. Espejo
Lluevehojas	Megacuerno	Puño Trueno	Danza Dragón	Pulso Dragón	Retroceso
Espacio Raro	Colm. Rayo	Puño Dinámico	Retroceso	Rugido	Tajo Aéreo
Hab: Clorofila	Hab: Cabeza Roca	Hab: Indefenso	Hab: Intimidación	Hab: Intimidación	Hab: Tumbos





Retos Finales del juego

Con las 8 Medallas de Gimnasio de Kanto en tu poder, es hora de dirigirte a los retos finales del juego. Además, por supuesto, debes ir a por los Pokémon legendarios.

1. CONSIGUE LA MO TREPARROCAS

Nada más salir del Gimnasio de ciudad Verde, el Profesor Oak te llama por teléfono. Se ha enterado muy rápido de tu éxito y tiene algo que regalarte. Ve a su Laboratorio en Pueblo Paleta y recibirás la MO08, que contiene Treparrocas.



2. AL OESTE POR RUTA 22

Desde la propia Ciudad Verde puedes dirigirte al oeste hacia Ruta 22. Es una Ruta muy corta al final de la cual se encuentra la Recepción de la Liga Pokémon. Habla con el guardia para seguir andando.



¡Hazte con todos!

RUTA 22

En esta Ruta aparecen muchos Spearow y Rattata de nivel bajo. También se pueden ver algunos Doduo, Fearow y Ponyta.

RUTA 28

En esta ruta aparecen muchos Ponyta y Tangela de nivel alto. En HeartGold salen Donphan y en SoulSilver, Ursaring. Se pueden ver algunos Dodrio, Rapidash y Sneasel.



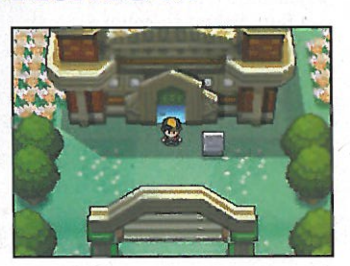
CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 22

El Fotógrafo aparece junto a la Recepción Liga Pokémon los jueves y domingos para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

3. NUEVO RETO EN LA LIGA POKéMON

Si ahora decides subir al norte hasta la Liga Pokémon, como ya tienes todas las Medallas de Kanto, verás que los equipos Pokémon de todos los miembros de la Liga han mejorado enormemente. Todo un nuevo reto para tus habilidades.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 28

El Fotógrafo aparece frente al Centro Pokémon los miércoles y viernes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

4. LA ÚLTIMA RUTA DEL JUEGO

Si en Recepción hablas con el guardia de la izquierda, podrás avanzar a Ruta 28. Esta Ruta de montaña es bastante corta también pero cuenta con Pokémon poderosos y un Centro Pokémon al pie del temible Monte Plateado.



OBJETOS

RUTA 28

- ★ **MT47 (ALA DE ACERO):** Regalo de una chica en la casa.
- ★ **MT35 (LANZALLAMAS):** Al norte, accediendo desde la zona oeste.
- ★ **CARAMELORARO:** Al norte entre los árboles, accediendo desde la zona oeste. Está oculto.
- ★ **RESTAU. TODO:** Al este del Centro Pokémon.
- ★ **TELATERRIBLE:** Al suroeste, usando Surf.

5. MONTE PLATEADO: MOLTRES



En tu primera exploración de Monte Plateado debes llevar Treparrocas, Surf y Cascada. Usa Surf nada más entrar y sube la cascada. Tras otra nueva cascada se encuentra la cueva en la que te espera el legendario Moltres nada menos que a nivel 50..

¡Hazte con todos!

MONTE PLATEADO

En el Monte Plateado se encuentran algunos de los Pokémon salvajes más poderosos del juego.

Dentro de las cuevas se pueden ver Onix, Golbat, Graveler, Larvitar, mientras que fuera son más comunes los Quagsire, Golduck y Misdreavus. En las zonas altas salen bastantes Sneasel.

En HeartGold puedes ver Phanpy y Donphan, y en SoulSilver salen Teddiursa y Ursaring salvajes.

CUEVA CELESTE

En la Cueva Celeste hay muchos Machoke y Parasect durante el día, y Golbat durante la noche. A mayor profundidad también salen Kadabra y Magneton salvajes.

Entre los Pokémon más raros hay algunos Ditto, Electrode y Wobbuffet. En el primer piso se pueden ver algunos Primeape en HeartGold y Persian en SoulSilver.

6. MONTE PLATEADO: HACIA LA CIMA



Si vuelves a la entrada y usas Treparrocas, saldrás a la ladera exterior. Avanza por ella hasta la última entrada y luego ve al norte en la cueva principal. Apareces en el fondo de una cueva con forma de embudo, supérala haciendo círculos, y saliendo a la ladera nevada en la zona superior. Tendrás que entrar y salir varias veces de la cueva hasta llegar a la zona alta por el sur. Tras usar Treparrocas nada más salir de la cueva por el sur, llegas a la salida de la cima del Monte Plateado.



OBJETOS

MONTE PLATEADO

★ **CINTA XPERTO:** Cueva pequeña arriba de la gran cascada.

★ **ULTRABALL:** En una roca entre las dos cascadas de la gran cueva. Oculta.

★ **HIPERPOCIÓN Y ULTRABALL:** Ocultos en la cueva de Moltres.

★ **CUERDA HUIDA Y MT76 (TRAMPA ROCAS):** Al sur de la ladera verde.

★ **RESTAU. TODO Y REVIVIR:** Al noreste de la cueva grande, zona superior. Uno oculto.

★ **ELIXIR MÁX.:** En la cueva espiral, tercer nivel.

★ **MÁX. REVIVIR:** En cueva espiral, cuarto nivel.

★ **CALCIO, PROTEÍNA, HIERRO, MÁX. POCIÓN:** En la cueva espiral, nivel superior. Usa Golpe Roca.

★ **ÉTER MÁX.:** Norte de la ladera nevada. Oculto.

★ **INCIE. PURO, PIEDRA ALBA, CARAMELORARO, HIPERPOCIÓN:** Arriba de la ladera nevada, subiendo con Treparrocas. Dos ocultos.

★ **MÁX. REVIVIR:** Zona superior de la cueva que lleva a la cima. Oculto.

CUEVA CELESTE

★ **PEPITA:** PB, al noroeste, entre dos escaleras.

★ **HIPERPOCIÓN:** PB, al suroeste, entre unas rocas. Precisa Golpe Roca y está oculta.

★ **RESTAU. TODO Y REVIVIR:** PB al sur, junto a unos cristales. Uno está oculto y más al centro.

★ **ELIXIR MÁX:** PB, al centro en la zona elevada.

★ **INCIE. MAR:** PB, al noroeste en zona elevada.

★ **CARAMELORARO:** PB, al sureste en zona elevada

★ **MT24 (RAYO):** P1, al noreste, subiendo por las primeras escaleras de PB. Precisa Golpe Roca.

★ **ULTRABALL, CURA TOTAL, ZINC, MÁS PP, PERLA GRANDE:** P1, ocultos en la explanada este.

★ **INCIE. RARO:** P1, al centro, subiendo por la escalera central. Precisa Golpe Roca.

★ **ULTRABALL:** P1, al noroeste, subiendo por la escalera central.

★ **PROTEÍNA:** P1, al noroeste, subiendo por la escalera central. Precisa Golpe Roca.

★ **MÁX. REVIVIR (X2):** S1, al oeste entre unas rocas y al norte tras pasar por un paso estrecho.

★ **ULTRABALL:** S1, al suroeste.

★ **PIEDRA NOCHE:** S1, al centro con Treparrocas.

★ **ELECTRIZADOR:** S1, al noreste con Treparrocas.

★ **LODO NEGRO:** S1, al sureste tras la zona acuática.

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN MONTE PLATEADO

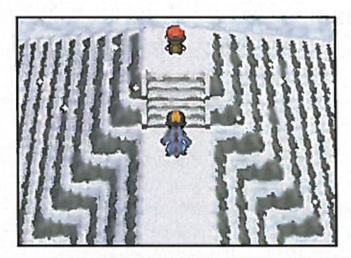
El Fotógrafo Otto aparece arriba de la cascada los jueves para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

VUELVE A LUCHAR CONTRA ENTRENADOR ROJO

Para que Rojo vuelva a aparecer en la cima de Monte Plateado y te rete a una nueva batalla, debes superar de nuevo la Liga Pokémon.

7. EL LEGENDARIO ENTRENADOR ROJO

En la cima de Monte Plateado se encuentra Rojo, el verdadero Campeón de la Liga Pokémon de Kanto. Hace un tiempo decidió venir a entrenarse en solitario al Monte Plateado, en espera de un entrenador que fuera capaz de igualar su poder. Rojo acepta tu desafío y te reta a una batalla Pokémon. Durante esta batalla hay un Granizo perpetuo del que Rojo se aprovecha utilizando Ventisca con varios Pokémon. Si le derrotas, todos tus Pokémon recibirán la Cinta Leyenda.





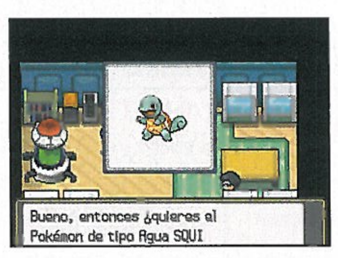
8. MEWTWO EN CUEVA CELESTE

Sólo los entrenadores que hayan conseguido las 8 Medallas de Gimnasio de Kanto pueden acceder a Cueva Celeste. En esta cueva reside el Pokémon legendario Mewtwo al nivel 70. Aprovecha para capturarlo con una Ocaso Ball.



9. CONSIGUE LOS POKéMON INICIALES

Vuela a Pueblo Paleta y visita a Oak en su Laboratorio. El profesor se muestra orgulloso de tu hazaña y te deja elegir a uno de los Pokémon iniciales de Kanto: Bulbasaur, Charmander o Squirtle. Posteriormente, vuela a Ciudad Azafrán y entra en el Edificio de Silph S.A.. Máximo aparecerá en la primera planta y te preguntará qué color de piedra eliges. En función de tu elección obtendrás uno de estos Pokémon de Hoenn: Treecko, Torchic o Mudkip.







10. LAS ESFERAS LEGENDARIAS

Vuela ahora a Ciudad Cerezo y sube a la casa del Señor Pokémon. Una vez hayas derrotado a Rojo, el Señor Pokémon te entregará la Esfera Azul (Edición Oro HeartGold) o la Esfera Roja (Edición Plata SoulSilver). Con estos objetos se puede ir a capturar a Kyogre o Groudon respectivamente. Se encuentran en la Torre Oculta en Ruta 47 de Johto, para lo cual necesitas un Pokémon con Treparrocas. Ambos Pokémon aparecen al nivel 50.





11. LA ESFERA SECRETA

Una vez hayas capturado a Kyogre en HeartGold y a Groudon en SoulSilver, traslada uno al otro juego. Si hablas con el Profesor Oak llevándolos en el equipo te da Esfera Verde. Este objeto activa la aparición de Rayquaza en la Torre Oculta.

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.

Bosque Verde

CATERPIE
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 10
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 PS

METAPOD
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 11
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Def

BUTTERFREE
- **Nivel:** 7
- **Dex:** 12
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef

WEEDLE
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 13
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

KAKUNA
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 14
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Def

BEEDRILL
- **Nivel:** 7
- **Dex:** 15
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef

PIDGEY
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 7
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4% alba, 9% día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PIKACHU
- **Nivel:** 4 a 7
- **Dex:** 25
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 6% alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 163
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 80% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

NOCTOWL
- **Nivel:** 7
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 15% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 PS

NOCTOWL
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 164
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 PS

LEDYBA
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

LEDIAN
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 166
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

SPINARAK
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ARIADOS
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 168
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SEEDOT
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 273
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SEEDOT
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 273
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SHROOMISH
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 285
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SHROOMISH
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 285
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 PS

NUMEL
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 322
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SPOINK
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 325
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

BUDEW
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 406
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

CARNIVINE
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 455
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

KRICKETOT
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 401
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 2

CATERPIE
- **Nivel:** 3 a 4
- **Dex:** 10
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 31% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 PS

METAPOD
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 11
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% día
- **Esfuerzo:** w+2 Def

BUTTERFREE
- **Nivel:** 7 a 10
- **Dex:** 12
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef

WEEDLE
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 13
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 11% alba y noche, 31% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

KAKUNA
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 14
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba, 10% día, 11% noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

BEEDRILL
- **Nivel:** 7 a 10
- **Dex:** 15
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba, 4% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef

PIDGEY
- **Nivel:** 3 a 8
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba, 50% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEY
- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba, 50% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 7 a 10
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba, 9% día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 7
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 163
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 163
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

NOCTOWL
- **Nivel:** 7 a 10
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 14% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

LEDYBA
- **Nivel:** 3 a 10
- **Dex:** 165
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba, 4% día
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

LEDIAN
- **Nivel:** 9
- **Dex:** 166
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 9% alba
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

SPINARAK
- **Nivel:** 3 a 10
- **Dex:** 167
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 4% alba, 31% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

ARIADOS
- **Nivel:** 7
- **Dex:** 168
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LEDYBA
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

PINECO
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WURMPLE
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PLUSLE
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 1

PIDGEY
- **Nivel:** 2 a 4
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 45% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 2 a 6
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 55% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 2 a 4
- **Dex:** 163
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 45% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

SENTRET
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 161
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

FURRET
- **Nivel:** 6
- **Dex:** 162
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LEDYBA
- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

PINECO
- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WURMPLE
- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PLUSLE
- **Nivel:** 2
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 3
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

POOCHYENA
- **Nivel:** 2
- **Dex:** 261
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 21

TANGELA
- **Nivel:** 20 a 30
- **Dex:** 114
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 95% alba y noche, 90% día
- **Esfuerzo:** +1 Def

MR. MIME
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 122
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y noche, 10% día
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

HOOTHOOT
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LEDYBA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

WURMPLE
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

TANGELA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 114
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LINOONE
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 25 a 30
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 25 a 30
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Islas Espuma

ZUBAT
- **Nivel:** 26 a 28
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GOLBAT
- **Nivel:** 30 a 32
- **Dex:** 42
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PSYDUCK
- **Nivel:** 28 a 29
- **Dex:** 54
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

GOLDUCK

- **Nivel:** 32
- **Dex:** 55
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

MAKUHITA

- **Nivel:** 30 a 32
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL

- **Nivel:** 28 a 29
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING

- **Nivel:** 30 a 32
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

BRONZOR

- **Nivel:** 28 a 29
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 22

SPEAROW

- **Nivel:** 3 a 5
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA

- **Nivel:** 3 a 7
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 95% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

DODUO

- **Nivel:** 4
- **Dex:** 84
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

FEAROW

- **Nivel:** 7
- **Dex:** 22
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PONYTA

- **Nivel:** 6
- **Dex:** 77
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HOOTHOOT

- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK

- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LEDYBA

- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

PINECO

- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WURMPLE

- **Nivel:** 2 a 3
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE

- **Nivel:** 5
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR

- **Nivel:** 3
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF

- **Nivel:** 5
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL

- **Nivel:** 3
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 28

PONYTA

- **Nivel:** 40
- **Dex:** 77
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TANGELA

- **Nivel:** 39
- **Dex:** 114
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

DONPHAN

- **Nivel:** 40
- **Dex:** 232
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

URSARING

- **Nivel:** 40
- **Dex:** 217
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

RAPIDASH

- **Nivel:** 41 a 43
- **Dex:** 78
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

DODUO

- **Nivel:** 41
- **Dex:** 84
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

DODRIO

- **Nivel:** 43
- **Dex:** 85
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Att

SNEASEL

- **Nivel:** 42
- **Dex:** 215
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

AIPOM

- **Nivel:** 41 a 43
- **Dex:** 190
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HERACROSS

- **Nivel:** 41 a 43
- **Dex:** 214
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 Att

NATU

- **Nivel:** 41 a 43
- **Dex:** 177
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

LINOONE

- **Nivel:** 40
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR

- **Nivel:** 39 a 40
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF

- **Nivel:** 40
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL

- **Nivel:** 39 a 40
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Monte Plateado

ONIX

- **Nivel:** 42
- **Dex:** 95
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

DONPHAN

- **Nivel:** 44
- **Dex:** 232
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

URSARING

- **Nivel:** 44
- **Dex:** 217
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

PHANPY

- **Nivel:** 43
- **Dex:** 231
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 PS

TEDDIURSA

- **Nivel:** 43
- **Dex:** 216
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

GOLBAT

- **Nivel:** 45
- **Dex:** 42
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

LARVITAR

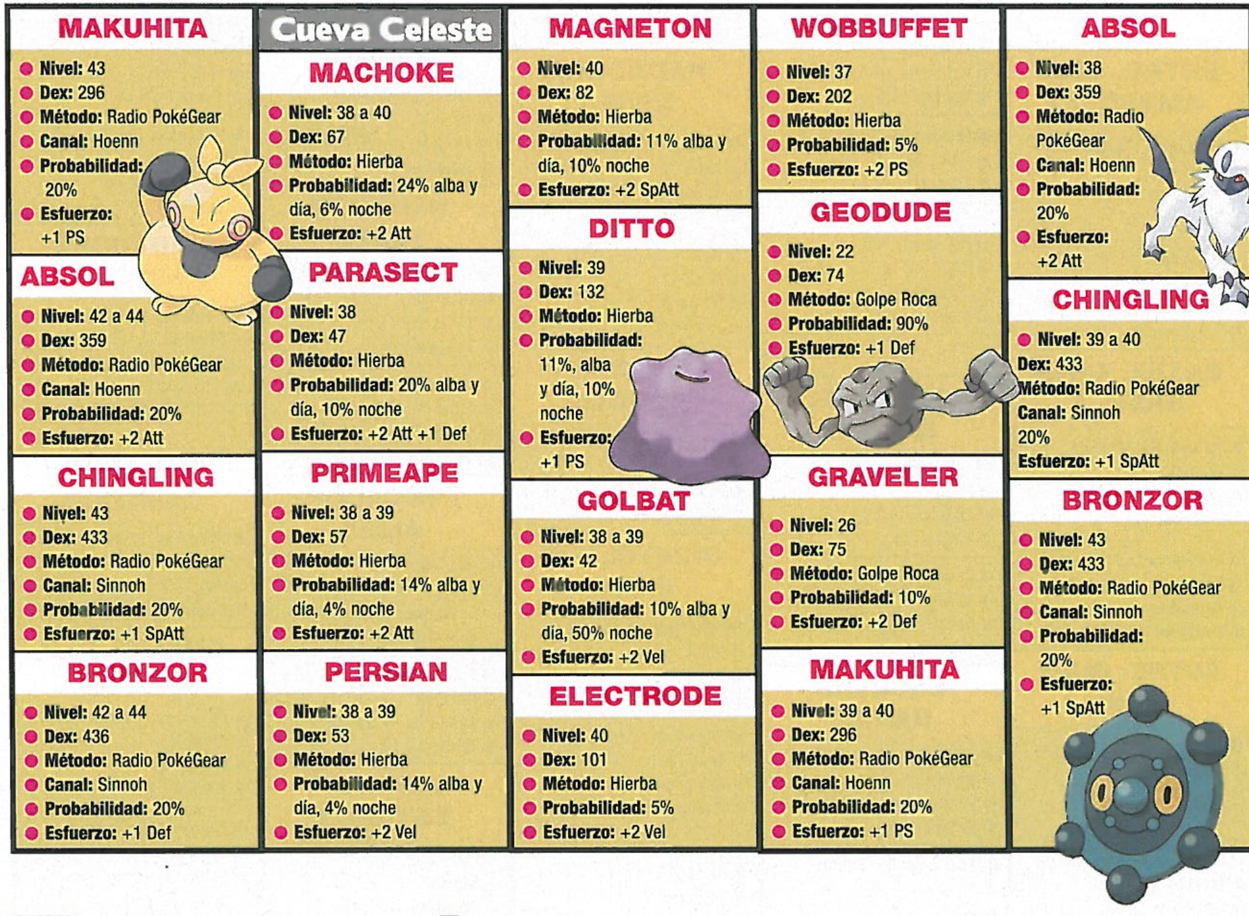
- **Nivel:** 15 a 20
- **Dex:** 246
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

GRAVELER

- **Nivel:** 41 a 43
- **Dex:** 75
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Def







MAKUHITA
- **Nivel:** 43
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 42 a 44
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 43
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

BRONZOR
- **Nivel:** 42 a 44
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Cueva Celeste

MACHOKE
- **Nivel:** 38 a 40
- **Dex:** 67
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 24% alba y día, 6% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

PARASECT
- **Nivel:** 38
- **Dex:** 47
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def

PRIMEAPE
- **Nivel:** 38 a 39
- **Dex:** 57
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 14% alba y día, 4% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

PERSIAN
- **Nivel:** 38 a 39
- **Dex:** 53
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 14% alba y día, 4% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MAGNETON
- **Nivel:** 40
- **Dex:** 82
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 11% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

DITTO
- **Nivel:** 39
- **Dex:** 132
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 11%, alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

GOLBAT
- **Nivel:** 38 a 39
- **Dex:** 42
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día, 50% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ELECTRODE
- **Nivel:** 40
- **Dex:** 101
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WOBBUFFET
- **Nivel:** 37
- **Dex:** 202
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 PS

GEODUDE
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 74
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Def

GRAVELER
- **Nivel:** 26
- **Dex:** 75
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

MAKUHITA
- **Nivel:** 39 a 40
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 38
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 39 a 40
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

BRONZOR
- **Nivel:** 43
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.

Bosque Verde

CAZABICHOS MANLIO
- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel** 48
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** No

CAZABICHOS ASIER
- **Pokémon:** Ariados
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

CAZABICHOS AMADEO
- **Pokémon:** Metapod
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Metapod
- **Nivel** 56
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Metapod
- **Nivel** 60
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

CAZABICHOS LINO
- **Pokémon:** Weedle
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Kakuna
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef
- **Teléfono:** No

CAZABICHOS CIRILO
- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef
- **Teléfono:** No

Ruta 2

CAZABICHOS SAMU
- **Pokémon:** Burmy
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef
- **Teléfono:** No

CAZABICHOS RUFO
- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Ariados
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** Sí

CAZABICHOS ELVIS
- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 SpDef
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** Sí

Ciudad Verde

ENTRE. GUAY AMBROSIO

- **Pokémon:** Stantler
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tauros
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY ÚRSULA

- **Pokémon:** Slowking
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +3 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Lickilicky
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY JONI

- **Pokémon:** Spinda
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Sudowoodo
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

DÚO NIC Y NEA

- **Pokémon:** Porygon2
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Azumarill
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

LÍDER AZUL

- **Pokémon:** Exeggutor
- **Nivel** 55
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Rhydon
- **Nivel** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machamp
- **Nivel** 56
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Arcanine
- **Nivel** 58
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgeot
- **Nivel** 60
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Teléfono:** No

Ruta 1

ESCOLAR SANCHO

- **Pokémon:** Furret
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgeot
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Teléfono:** No

ESCOLAR DANIEL

- **Pokémon:** Jynx
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Electabuzz
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY CECILIO

- **Pokémon:** Absol
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Alakazam
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY CARLA

- **Pokémon:** Ivysaur
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

Ruta 21

NADADORA NEREA

- **Pokémon:** Seel
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dewgong
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

PESCADOR ARNOLD

- **Pokémon:** Shellder
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO ENRIC

- **Pokémon:** Farfetch'd
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Fearow
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgeotto
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

PESCADOR FROILÁN

- **Pokémon:** Corsola
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Corsola
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Corsola
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Corsola
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef
- **Teléfono:** No

NADADORA LEONOR

- **Pokémon:** Azumarill
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

PESCADOR FERMÍN

- **Pokémon:** Seadra
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

NADADOR TADEO

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Octillery
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

PESCADOR ALEIX

- **Pokémon:** Lanturn
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Mantine
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

NADADOR ESTEBAN

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

NADADOR SERGIO

- **Pokémon:** Seaking
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Kabutops
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO DÁMASO

- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dodrio
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dodrio
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

NADADORA MILENA

- **Pokémon:** Slowking
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +3 SpDef
- **Teléfono:** No

Ruta 20

NADADOR CAMERON

- **Pokémon:** Azumarill
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO GOTZON

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Fearow
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

NADADORA OLIVIA

- **Pokémon:** Luvdisc
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Luvdisc
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Luvdisc
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

DOMINGUERA PENÉLOPE

- **Pokémon:** Shinx
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

ORNIT. KEPA

- **Pokémon:** Starly
- **Nivel** 48
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

NADADORA CHON

- **Pokémon:** Bidoof
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

DOMINGUERA SIBILA

- **Pokémon:** Shroomish
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

CAMPISTA NARCISO

- **Pokémon:** Linoone
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

NADADOR JÁCOME

- **Pokémon:** Seadra
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

NADADOR CALISTO

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tentacruel
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

NADADORA LUCÍA

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

NADADORA NINFA

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Lapras
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

Islas Espuma

CIENTÍFICO ALEJANDRO

- **Pokémon:** Arcanine
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

CIENTÍFICO SEBAS

- **Pokémon:** Ninetales
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpDef
- **Teléfono:** No

CIENTÍFICO FEDRO

- **Pokémon:** Torkoal
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

CIENTÍFICO SEVE

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

CIENTÍFICO ABELARDO

- **Pokémon:** Numel
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

CIENTÍFICO ALFREDO

- **Pokémon:** Magcargo
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

LÍDER BLAINE

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 54
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magcargo
- **Nivel** 54
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Rapidash
- **Nivel** 59
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

ESQUIADORA LEANDRA

- **Pokémon:** Delibird
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

SNOW-BOARDER TONY

- **Pokémon:** Cloyster
- **Nivel** 55
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dewgong
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

SNOW-BOARDER TELÉMACO

- **Pokémon:** Dewgong
- **Nivel** 55
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Lapras
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

Ruta 19

NADADOR TRISTÁN

- **Pokémon:** Shellder
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Cloyster
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

NADADORA DAFNE

- **Pokémon:** Clamperl
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

NADADOR JORDI

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Seadra
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

NADADOR JERÓNIMO

- **Pokémon:** Seadra
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tentacool
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tentacruel
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Goldeen
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No







EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas páginas: unas lecciones sobre el Pokérus, en qué estadística tiene cada Pokémon su mejor gen, dónde encontrar a los números 65, 80 y 134, una explicación detallada de los efectos del Ataque Granizo y Torm. Arena, dónde aparece Spiritomb, el teléfono de Azul, la Piedra Espíritu, el Alto Mando de Blanco y Negro, y fichas de Lucario y Dragonite...

Una de eventos

Hola Profesor Oak. Me llamo Daniel Muñoz Muñoz. Querría me que respondiera a estas preguntas.

1.-Se me pasaron los eventos de Regigigas, Jirachi y Rotom. ¿Vais a repetir esos eventos algún día?
Yo no hago los eventos, los hace Nintendo. En todo caso, seguramente esos eventos no vuelvan a tener lugar nunca más.

4.- ¿Qué eventos se han producido este año y el pasado?
En 2010 han tenido lugar los eventos de Arceus, Pichu shiny, Bosque Amarillo, Vía Campeón, Jirachi y Misticristal.

En 2009 hubo misiones extra de Darkrai, Riolu, Manaphy y Shaymin en Ranger 2, y eventos de Shaymin, Llave Secreta, Carné Socio y Carta Pr. Oak.

Daniel Muñoz
e-mail

La frase característica del Pokémon

Hola profesor Oak soy Adrián Menéndez, tengo 13 años y es la primera vez que le escribo. ¿Podría responderme a esto?

1.- ¿Hay alguna manera de conseguir que un Pokémon consiga el Pokérus sin contagio de otro Pokémon?
Técnicamente no. Las distintas maneras en que puedes conseguir un Pokémon con Pokérus implican todas ellas un contagio. El caso más evidente es cuando un Pokémon de tu equipo se contagia gracias a otro Pokémon de tu equipo.

Sin embargo, la forma originaria de obtención de Pokérus desde un Pokémon salvaje (o capturando a dicho Pokémon salvaje) también implica un contagio. Y en abstracto ese Pokémon salvaje también debería haber sido contagiado por otro Pokémon salvaje (o el Pokémon de otro entrenador). Por todo ello, la obtención del Pokérus siempre implica un contagio. Es lo que pasa con los virus.

Es decir, el Pokérus nunca sale de la nada por casualidad, siempre por causalidad. Esto es, el contagio de otro Pokémon, sea de tu equipo, salvaje o de otro entrenador. Que el juego luego simplifique el modelo no significa que no sea así en el fondo.

2.- ¿Dónde se encuentra Zapdos en Pokémon HeartGold?
Una vez hayas conseguido las 16 Medallas de Gimnasio de Johto y Kanto, el Pokémon Legendario Zapdos aparecerá junto a la Central Energía en Ruta 10. Si lo debilitas volverá a aparecer una vez derrotes de nuevo al Alto Mando.

3.- ¿Podría decirme que significa "muy perseverante" y "le gusta relajarse"?
Esas frases definen la característica del Pokémon y resumen de una forma sencilla un dato oculto del Pokémon como son sus genes. En el caso de estas frases, vienen a indicar en qué estadística el Pokémon tiene su mejor gen (en caso de empate se sigue el orden PS » Ataque » Defensa » Velocidad » Ataque Especial » Defensa Especial).

Cada estadística cuenta con 5 frases, existiendo 30 en total, y cada una de estas frases responde a un valor del mejor gen determinado. En las frases que nos indicas en tu pregunta, "muy perseverante" significa que su mejor gen está en la Defensa, y que este gen debería valer 29, 24, 19, 14, 9 ó 4 (los genes tienen valores entre 0 y 31); mientras que el texto "le gusta relajarse" indica que su mejor gen está en el PS, que debería valer esos mismos valores de antes.



MUY MELINDROSO. Esta es la frase de mi Garchomp, y significa que su mejor gen es de Ataque Especial, y de valor 29, 24, 19, 14, 9 ó 4.

4.- ¿Qué ataques me recomienda para ponerle a mi Mewtwo?
Un set interesante de ataques consiste en ponerle Mofa con Paz Mental, y Esfera Aural y Rayo Hielo. Taunt Mewtwo es un gran peligro. Se ríe de walls como Lugia o Blissey, porque no le pueden hacer nada después de una Mofa. Rayo Hielo es el único ataque real de este moveset, pues es el tipo que mejor funciona en Ubers. Esfera Aural es una alternativa, especialmente para Dialga y Darkrai.

5.- La última pregunta, ¿sabe usted profesor cuándo va a estar disponible el evento de Celebi?
No hay fecha confirmada, pero si tengo que decirte algo yo lo esperaría para principios de año.

Adrián
e-mail

Completando la PokéDex

Hola profesor Oak. Me llamo Julián, es la primera vez que escribo y espero que me conteste a esta pregunta.

1.- Me faltan algunos Pokémon de la PokéDex de Pokémon Diamante. ¿Me podría decir cómo se llaman los siguientes números de la PokéDex y cómo conseguirlos? Números 65, 80 y 134.

El número 65 es Drifloon y aparece los viernes en Valle Eólico. El número 80 es Barboach y lo puedes pescar con Caña Buena en diversas rutas, como la 208. Y el número 134 es Finneon, y lo puedes pescar con Caña Buena en varias rutas, como la Ruta 218.

Julián
e-mail

El concepto de Uber

Hola Profesor Oak. Me llamo Alejandro y es la segunda vez que le escribo. Me han surgido otras dudas que me gustaría que me respondiese:

1.- ¿Cuáles son los efectos de los ataque Granizo y Torm. Arena (además de dañar al contrario si no es del tipo adecuado)?

Con Granizo, durante los siguientes 5 turnos (8 turnos si el usuario lleva equipado el objeto Roca Helada) se producen los siguientes efectos:
1. Al final de cada turno, todos los Pokémon en batalla pierden un 6,25% de su PS máximo, salvo que sean de tipo Hielo, o tengan la habilidad Gélido o Manto Níveo, o se encuentren en la fase subterránea o submarina de Excavar o Buceo. Los Pokémon serán dañados aunque cuenten con un Sustituto o Superguarda.
2. Los Pokémon con la habilidad Gélido recuperan un 6,25% de su PS máximo.
3. El movimiento Ventisca nunca falla (precisión del 30% frente a Protección o Detección).
4. El poder base de Rayo Solar se reduce a la mitad.
5. La curación derivada del uso de Sol Matinal, Síntesis o Luz Lunar se reduce a la mitad.
6. La Evasión de los Pokémon con la habilidad Manto Níveo se incrementa en un 20%.
7. El movimiento Meteorobola dobla su poder base y es de tipo Hielo.
8. La habilidad Predicción hace que Castform cambie de forma y sea de tipo Hielo.



TORM. ARENA Y GRANIZO. Los climas de Torm. Arena y Granizo tienen muchos más efectos que el daño al final de cada turno.

Con Torm. Arena, durante los siguientes 5 turnos (8 turnos si llevas equipado Roca Suave) se producen los siguientes efectos:
1. Al final de cada turno, todos los Pokémon en batalla pierden un 6,25% de su PS máximo, salvo que sean de los tipos Acero, Roca o Tierra, tengan la habilidad Velo Arena, o se encuentren en la fase subterránea o submarina de Excavar o Buceo. Los Pokémon serán dañados aunque cuenten con un Sustituto o Superguarda.
2. El poder base de Rayo Solar se reduce a la mitad.
3. La curación derivada del uso de Sol Matinal, Síntesis o Luz Lunar se reduce a la mitad.
4. La Evasión de los Pokémon que tengan la habilidad Velo Arena se incrementa en un 20%.
5. El movimiento Meteorobola dobla su poder base y es de tipo Roca.
6. La Defensa Especial de los Pokémon de tipo Roca se incrementa en un 50% (desde Cuarta Generación).

2.- Si un Pokémon está equipado con Repartir Exp. y recibe experiencia de un combate en el que no ha participado, ¿también ganaría EV's al ganar experiencia?

Siempre que un Pokémon gana experiencia, también gana Puntos de Esfuerzo. En el caso de que lleve Repartir Exp. equipado, ganará los Puntos de Esfuerzo que entreguen todos los Pokémon respecto de los cuales ha ganado experiencia, sólo que al contrario de lo que sucede con ésta, obtiene la cantidad total de Puntos de Esfuerzo, que no se reparte (los Pokémon que han luchado también reciben todos los Puntos de Esfuerzo).

3.- En Pokémon Perla, Diamante y Platino, ¿el rival cada cuánto sube de nivel sus Pokémon?

Cada vez que vuelves a encontrártelo en la siguiente batalla. En Pokémon Platino, el Rival te reta a una batalla Pokémon los sábados y domingos delante del Café Revancha. Su equipo empieza en el nivel 59-65, y luego mejora al nivel 69-75 y al nivel 79-85. Esto ocurre cada vez que superas 10 veces la Liga Pokémon (10 y 20 veces).

4.- Si un Pokémon tiene el Pokérus y después recibe alguna vitamina (Calcio, Más PS...) también se duplican los EV's y en lugar de 100 recibe 200?

Lo primero, las vitaminas no entregan 100 EV's, entregan 10 EV's cada una (EV's son Puntos de Esfuerzo en inglés). Pero en todo caso, el Pokérus duplica los EV's obtenidos en batalla, y sólo en batalla, no con vitaminas.

5.- ¿Por qué Pokémon como Salamence o Garchomp están considerados Ubers (prohibidos) cuando hay otros muchos Pokémon que les igualan en Stats Base (o les superan)?

La calificación de Uber se realiza sobre los Pokémon que por diversos factores pueden llegar a centralizar el metagame. Eso significa que la gran mayoría de equipos razonablemente competitivos han de incluir esquemas complejos para evitar que el Pokémon sospechoso de ser Uber derrote fácilmente a su equipo.

Entre los factores a considerar, los stats base han sido el principal criterio. Este criterio es el que durante muchos años excluía automáticamente a los Pokémon Legendarios del juego competitivo. Sin embargo, más recientemente se ha llegado a un consenso de que los stats base por sí solos no implican que un Pokémon vaya a dominar el metajuego, sino que también hay que considerar cosas como la habilidad, el movepool (variedad de movimientos a los que el Pokémon accede), o la facilidad de contrarrestar al Pokémon.

Por este motivo, muchos Pokémon Legendarios ya no son considerados Ubers como Articuno, Zapdos y Moltres. Estos Pokémon han terminado en Tiers inferiores porque pese a ser Legendarios y tener unos stats base globalmente buenos, su movepool es patético (Articuno es NU), sus stats base no están bien colocados (Moltres es UU) o son relativamente buenos pero no condicionan el juego (Zapdos es OU).

Por el contrario, los Pokémon que mencionas y algunos otros son considerados Ubers aún sin ser legendarios. Por ejemplo Wobbuffet (y para algunos Wynaut) es Uber por su habilidad Sombratrampa y su capacidad de bloquear y resistir contragolpeando la mayoría de ataques. El poderío de Garchomp se basa en la gran ventaja que le proporciona la Torm. Arena (más Evasión con su habilidad Velo Arena), su poder en Ataque y Velocidad y su amplia variedad de movimientos. De Salamence, su habilidad Intimidación le permite hacer entradas en juego poco perjudiciales para luego atacar impredeciblemente por vía física o especial.

6.- Y por último ¿en qué se caracteriza un lead de un equipo?

No hay una función única de un lead, pero en general su misión consiste en poner Púas, Trampa Rocas o Púas Tóxicas en el primer turno de juego, o evitar que las ponga el rival con ataques de prioridad u otros. En general es un Pokémon desechable, cuya función es hacer muy bien las pocas cosas que debe hacer al empezar la batalla para luego ser aniquilado, o preservado para el late game con algún ataque de apoyo o annoyer.

Alejandro
e-mail

Consultorio

Maratón Pokéwalker

Querido profesor Oak. Me llamo Julieta y tengo 8 años y tengo muchas preguntas para usted.

1.- ¿Aparece Spiritomb en HeartGold y SoulSilver?
Spiritomb no aparece en Pokémon HeartGold y SoulSilver. Donde sí aparece es en la Cueva Calma del Pokéwalker, aunque es un Pokémon muy raro que obtienes tras haber andado 10.000 pasos. Como esta cueva es la última en conseguirse con 100.000 vatios (más los 354.250 vatios anteriores) y para ello hay que andar en total más de 1800 kilómetros, olvídate de él.

2.- ¿Cómo se consigue la Piedra Espíritu?
Este objeto sólo aparece en Pokémon Diamante, Perla y Platino. Te la regala un Karateka en Ruta 208 y hay otra usando Surf en Pueblo Hojaverde. También aparece en el Subsuelo.

3.- ¿Qué es el Pokérus?
El PokéRus es un virus benigno cuyo efecto consiste en duplicar los puntos de esfuerzo ganados en batalla por el Pokémon contagiado. Este virus puede ser contraído en batalla contra cualquier Pokémon salvaje o de entrenador en 1 de cada 65536 casos, pero solamente si el juego en el que nos encontremos tiene reloj interno..

El virus desaparece a las 48-120 horas de ser contagiado (según valor de personalidad), aunque en Rojo Fuego y Verde Hoja, al no haber reloj interno, durará eternamente, y, en los juegos donde sí hay reloj interno, basta con depositar al Pokémon en el PC antes de las 0:00 horas para evitar su pérdida. Aunque el Pokémon pierda el virus se seguirá beneficiando de su efecto positivo, pero ya no podrá contagiar a otros Pokémon.

4.- ¿Latias abre alguna cueva o algún camino secreto?
No.

5.- ¿Cómo puedo conseguir el teléfono de Azul y de Rojo?
Rojo no tiene teléfono, debe ser porque no tiene cobertura en la montaña. En cuanto a Azul, su teléfono te lo da Dalia en Pueblo Paleta una vez haya dado 7 masajes a tus Pokémon y lleves un Pokémon de alta Felicidad.

6.- ¿Cómo se consiguen los siguientes Pokemon: Lapras, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Celebi y Deoxys?
Lapras aparece haciendo Surf al fondo de Cueva Unión todos los viernes. Zapdos lo he indicado arriba. Moltres aparece en Monte Plateado subiendo las cascadas del principio. Mewtwo aparece al fondo de la Cueva Celeste, para lo cual necesitas todas las Medallas de Gimnasio de Kanto. Celebi será objeto de un evento dentro de poco. Y a Deoxys lo puedes obtener con la misión especial de Pokémon Ranger: Trazos de Luz.

7.- ¿Cómo evoluciona Ponyta a Rapidash?
Subiéndole al nivel 40 sin que lleve una Piedraeterna equipada y sin interrumpir la evolución.

8.- En las ediciones HeartGold y SoulSilver, ¿cómo consigo a Togetic?
Debes evolucionar a Togepi, subiéndole un nivel una vez que alcance los 218 puntos de Felicidad. A Togepi lo obtienes de un Huevo que te entrega el ayudante del Profesor Elm.

9.- En Ruta 7 hay un sótano cerrado bajo llave. ¿Ese sótano me sirve para acabar el juego?, ¿cómo se abre la puerta?
Ese sótano está cerrado y no se puede entrar bajo ningún concepto.

10.- ¿Qué es el MissigNo?
Es el placebo que muestra el juego cuando algún verificador de la estructura de datos del Pokémon da error.

11.- ¿Con qué Pokéball me viene mejor para atrapar a Latios?
Espérate a que se haga de noche y usa las Ocaso Ball.

Julieta
e-mail

Alto Mando de las ediciones Blanca y Negra

Hola, me llamo Aingeru y quiero que me resuelvas estas dudas:

1.- ¿Cuántos entrenadores va a haber en el Alto Mando de Pokémon Blanco y Negro?
El Alto Mando está compuesto por cuatro entrenadores especializados en los tipos Fantasma, Siniestro, Psíquico y Lucha. A diferencia de los juegos anteriores, en esta ocasión podrás luchar contra ellos en el orden que desees.

2.- ¿Cómo se llega a Isla Canela en HG/SS?
Tienes que hacer Surf desde el norte, desde Pueblo Paleta. Para llegar a Pueblo Paleta debes ir andando desde Cueva Diglett al norte. Para acceder a Cueva Diglett debes despertar a Snorlax en Ruta 11. Y para despertar a Snorlax debes arreglar la Central de Energía y obtener la expansión de la Flauta Pokémon en Pueblo Lavanda.

3.- ¿Cómo se llaman las evoluciones de Tsutarja, Pokabu y Mijumaru?
La evolución de Tsutarja se llama Janoby, la de Pokabu se llama Chaobuu y la de Mijumaru se llama Futachimaru. Por supuesto, se trata de nombres en japonés, los nombres definitivos en español aún no han sido publicados.



ALTO MANDO DE ISSHU. *El camino del Alto Mando de Isshu es espectacular, está formado por escaleras que aprovechan a la perfección el 3D del juego.*

Aingeru
e-mail

LA PIEDRA ESPÍRITU TE LA REGALA UN KARATEKA EN RUTA 208. Y HAY OTRA USANDO SURF EN PUEBLO HOJAVERDE. PERO SÓLO EN DIAMANTE, PERLA Y PLATINO.

Naturalezas Pokémon

Hola profesor, me llamo Andrés Eiró y soy fan de Pokémon desde que me compraron la SP. Espero que me resuelvas estas dudas.

1.- ¿Cómo consigo el MissigNo. en forma de Bulbasaur shiny en Diamante, Perla y Platino?
Este glitch suele aparecer con el empleo de cartuchos de trucos, generalmente usando el truco de atravesar paredes en zonas como Mina Pirita o Calle Victoria, o el truco de caminar sobre las aguas. Desde la revista no te podemos recomendar que lo hagas.

2.- ¿Podrías ponerme la ficha de Lucario y Dragonite?
Por supuesto.

3.- ¿Cómo se pueden conseguir los diferentes tipos de Burmy?
Lo que debes hacer es usar a Burmy en batallas cuyo escenario le permita recoger la basura que haya en el lugar e impregnarse bien de ella. Para obtener el Burmy arenoso debes luchar en cuevas y carreteras, para obtener el Burmy basuriento debes luchar en edificios, y para volver al Burmy planta debes luchar en zonas verdes y bosques.

4.- ¿Cómo influye cada naturaleza en un Pokémon?
La naturaleza aumenta una estadística y disminuye otra, ambas en un 10% sobre el valor anterior (quese calcula en base al nivel, stat base, gen y esfuerzo).

Toda naturaleza beneficiará a una estadística y perjudicará a otra, por ejemplo la naturaleza Firme beneficia el Ataque pero perjudica el Ataque Especial. Las naturalezas neutras en realidad lo que hacen es beneficiar y perjudicar a la misma estadística al mismo tiempo (por eso hay 5 naturalezas neutras). Y la estadística de PS no se ve afectada por la naturaleza en ningún caso.

5.- ¿Qué ataques y que objetos me recomendaría para mi Lucario? Está al nivel 57, es de naturaleza audaz, tiene 157 PS, 187 de Ataque, 104 de Defensa, 162 de Ataque Especial, 92 de Defensa Especial y 117 de Velocidad y sus ataques son: Pulso Dragón, A Bocajarro, Esfera Aural y Onda Certera.

Ese Lucario puede que te sirva para pasarte el juego si le haces algún cambio, como por ejemplo ponerle Tumba Rocas por MT39 o Retroceso por MT27 en espera de Vel. Extrema por nivel, pero competitivamente no va a ninguna parte.

En primer lugar es Audaz, naturaleza que le baja la Velocidad, lo cual nunca le interesa. En segundo lugar, al nivel 57 ya habrá aplicado esfuerzo por doquier, y o lo reseteas con Bayas o empiezas de nuevo con otro Riolu. Y en tercer lugar, la elección de ataques está mal, con tres de tipo Lucha, mezclando físicos y especiales.

Si insistes con Lucario, ponle A Bocajarro, Vel. Extrema, Triturar y Roca Afilada. Patada Ígnea cubre bastantes tipos Pokémon, mientras que Vel. Extrema será siempre útil. Habilidad Impasible, naturaleza firme, objeto Cinta Elegida, y esfuerzo en Ataque y Velocidad.

6.- ¿Habrá Subsuelo en Pokémon Blanco y Negro?

No hay un Subsuelo como en DPP, pero sí cosas parecidas como el High Link o el Mundo Sueño.

7.- ¿Cuántos Pokémon habrá en la PokéDex de Blanco y Negro?

La PokéDex de Isshu alcanzará los 156 Pokémon y la PokéDex Nacional los 649 Pokémon.

Andrés
e-mail

DATOS DE LUCARIO

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Pulso Umbrío	Cortefuria	Mordisco	Habilidad: Impasible (cada vez que retrocede, su Velocidad aumenta un nivel) o Foco Interno (nunca retrocede). Obtención: Evoluciona de Riolu por Felicidad (Huevo de Quinoa en Isla Hierro). Tipo Siniestro Lucha/Acero: Inmune a Veneno, muy resistente a Roca, Bicho y Siniestro, resistente a Normal, Fantasma, Acero, Planta, Hielo y Dragón, débil a Lucha, Tierra y Fuego.	PS: 344 Ataque: 350 Defensa: 262 Velocidad: 306 At.Especial: 361 Df.Especial: 262
1 At. Rápido	Puño Hielo	Patada Baja		
1 Profecía	Puño Trueno	Agilidad		
1 Detección	Onda Vacío	Pat. S. Alta		
1 Garra Metal	Cabezazo Zen	Telépata		
6 Contador	Refuerzo	Detección		
11 Palmeo	Levitón	Tajo Cruzado		
15 Amago	Ronquido	Triturar		
19 Ataque Óseo	Rapidez	Señuelo		
24 Eco Metálico	Def. Férrea	Patada Ígnea		
29 Yo Primero	Bofetón Lodo	Gancho Alto		
33 Danza Espada	Tutor HGSS	Def. Férrea		
42 A Bocajarro	Capa Mágica	Onda Vacío		
47 Pulso Dragón	Patada Baja	Puño Bala		
51 Vel. Extrema	Golpe Cabeza			

DATOS DE DRAGONITE

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
Puño Fuego	Cometa Draco	Supersónico	Habilidad: Foco Interno (nunca retrocede). Obtención: Evoluciona de Dragonair al nivel 55 (Guarida Dragón). Tipo Hielo/Fantasma Dragón/Volador: Inmune a Tierra, muy resistente a Planta, resistente a Lucha, Bicho, Fuego y Agua, débil a Roca y Dragón, muy débil a Hielo.	PS: 386 Ataque: 403 Defensa: 317 Velocidad: 284 At.Especial: 328 Df.Especial: 328
Puño Trueno	Aire Afilado	Neblina		
Respiro	Buceo	Pantalla Luz		
Repetición	Puño Fuego	Niebla		
Malicioso	Cortefuria	Dragoaliento		
Onda Trueno	Puño Hielo	Danza Dragón		
Ciclón	Viento Hielo	Carga Dragón		
Furia Dragón	Vien. Aciago	HGSS		
Portazo	Puño Trueno	Vel. Extrema		
Agilidad	Ronquido			
Acua Cola	Rapidez			
Carga Dragón	Acua Cola			
Velo Sagrado	Onda Ígnea			
Danza Dragón	Cabzahierro			
Ataque Ala	Bofetón Lodo			
Enfado	Enfado			
Hiperrayo	Fuerza Bruta			
	Ciclón			
	Tutor HGSS			
	Viento Afín			
	Golpe Cabeza			

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK

¡CONTROLA EL PODER DE LOS POKÉMON LEGENDARIOS!

3
www.pegi.info

POKÉMON™
RANGER
GUARDIAN SIGNS

nintendo
Wi-Fi
connection




Conviértete en Pokémon Ranger


Captura a los Pokémon



Llama a los Pokémon Legendarios

